DIGITIMER

屋内用 多機能卓上スポーツカウンター

デジタイマ110X 取扱説明書 品番 UX0110

ご使用の前に、この取扱説明書をよくお読みの上、正しくお使いください。この取扱説明書はお使いになる方がいつでも見られる所に保管し、必要なときにお読みください。

複数のデジタイマを連動するときは、操作するデジタイマの **親機** キーを押してください。（5ページ）

このマークのついたモルテン表示器は、他機種であっても連動できます。（6ページ）

目次

ページ

1 安全上のご注意

必ずお守りください。

⚠ 警告

指示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡、または重傷を負う可能性が想定される事項

■分解や改造をしないでください。

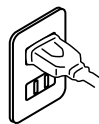
発火や異常動作を起こし、ケガの原因となります。
修理は販売店にご相談ください。

■電源プラグについたほこりは、拭き取ってください。

火災の原因となります。

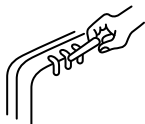
■屋外やプールサイドなど、水のかかる恐れのある場所で使用しないでください。

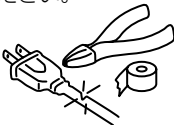
ショート、感電の原因となります。

■定格15A以上のコンセントを、単独で使ってください。

たこ足配線をすると、コンセント部が異常過熱して、発火の原因となります。

⚠ 注意

指示を無視して誤った取り扱いをすると、人が障害を負う可能性、または物的損害のみが発生する可能性が想定される事項

■製品の隙間に金属物、異物を入れないでください。

感電や異常動作を起こし、ケガの原因となります。

■電源コードやケーブルを傷つけたり、自分で接続補修をしないでください。

火災の原因となります。

■電源プラグを抜くときは、必ずプラグを持って抜いてください。

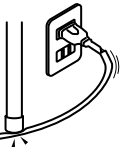
感電やショートを起こし、発火の原因となります。

■交流100V以外は使わないでください。

火災の原因となります。

■電源コードや電源プラグが傷んだり、コンセントの差し込みが緩いときは使わないでください。

感電やショートを起こし、発火の原因となります。

■電源コードやケーブルを無理に曲げたり、踏んだり、引っ張ったりしないでください。

火災、感電の原因となります。

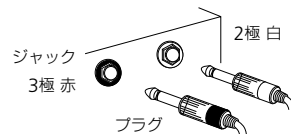
■使用時以外は、電源プラグをコンセントから抜いてください。

絶縁劣化による感電、漏電や火災の原因となります。

2 使用上のご注意

操作

●電源ON/OFFの間隔は5秒以上あけてください。誤動作の原因となります。
●キーは1つずつ押してください。
　タイマー **スタートストップ** **リセット** キー、サブタイマー **スタートストップ** **リセット** **14秒リセットスタート** キーは、
　他のキーとの同時押しが可能です。(3つ以上同時に押すと受け付けません)
　その他のキーは、2つ以上同時に押すと受け付けません。
●キーを押すと、キー音が鳴ります。(選択された機能で使用しないキーはキー音が鳴りません)
●鋭利なもので、キーを押さないでください。
●ケーブルのプラグとジャックの色を合わせてください。モルテン製のプラグ、ジャックは2極が白、3極が赤になっています。

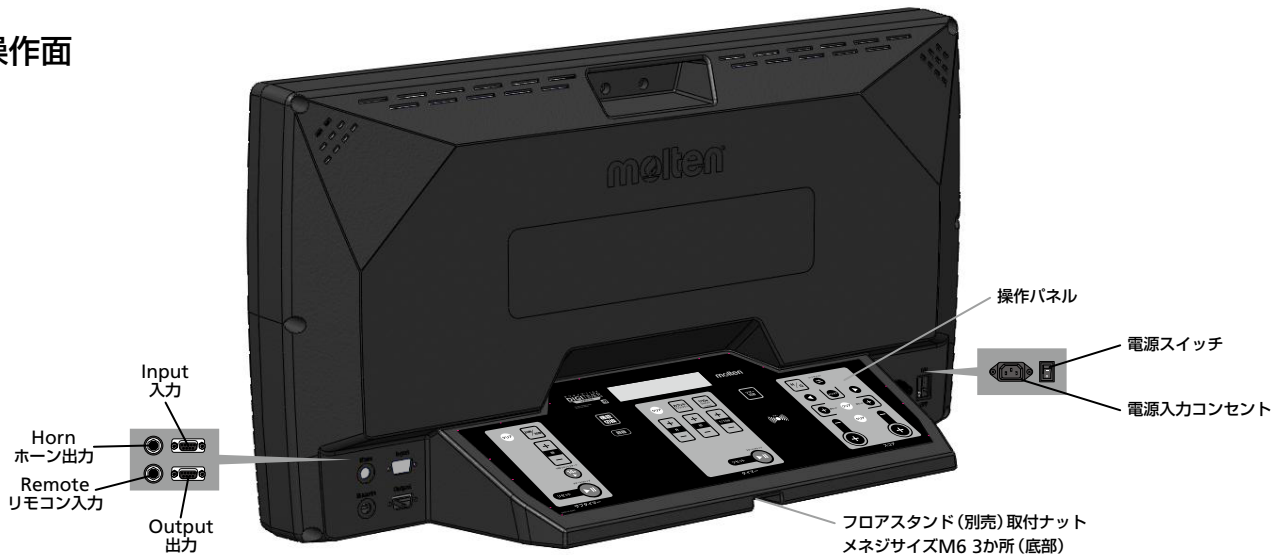
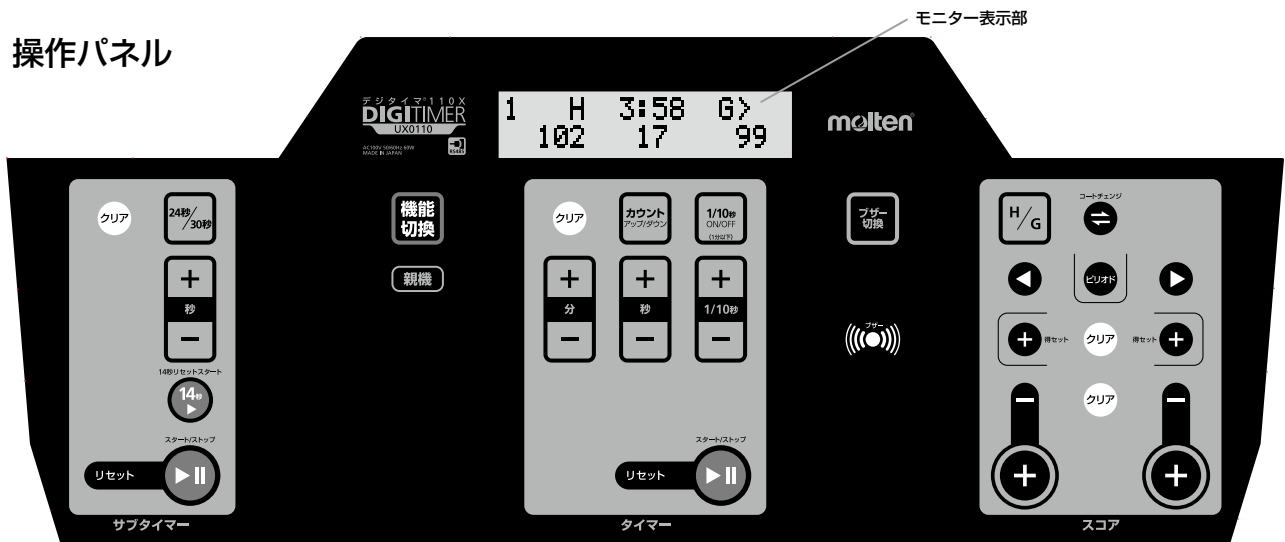
ジャック
3極 赤
2極 白
プラグ

ご使用、保管、お手入れ

●屋外で使用、保管はしないでください。本品は屋内使用専用品ですので、防水や防塵機能はありません。故障の原因となります。
●直射日光の当たる場所で使用、保管しないでください。変形の原因となります。
●高温、多湿、結露する恐れのある場所での使用、保管はしないでください。
●ぶつけたり、落としたりしないでください。
●ベンジンやシンナー、たわしなどは使わないでください。汚れは柔らかい布でふき取ってください。

目次
安全上のご注意
使用上のご注意
各部の名称
ご使用前の準備
基本操作
機能別操作
故障かなと思ったら
仕様
保証書

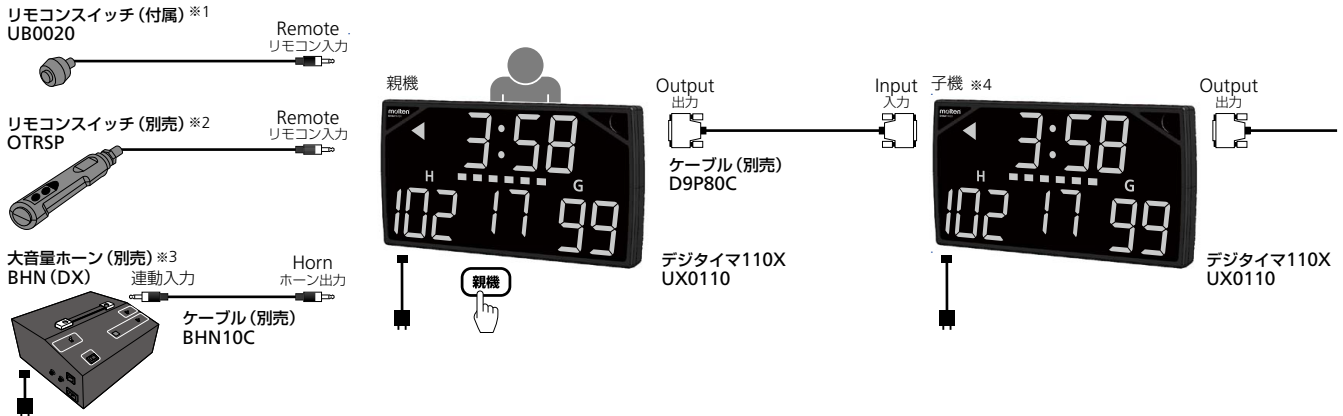
3 各部の名称

表示面

操作面

操作パネル

付属品：リモコンスイッチ（1m）UB0020 1本、電源コード（5m）PW05C3 1本

4 ご使用前の準備

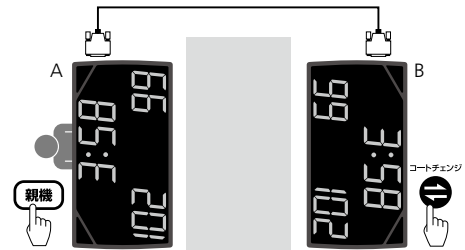
1, 付属の電源コードのメス側を本体操作面の電源入力コンセントに、オス側を電源コンセント(AC100V、50/60Hz)に差し込んでください。
2, 電源スイッチをONにしてください。

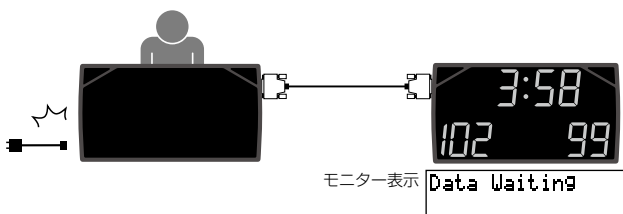
オプション接続図

※1 タイマーのスタート/ストップを行うことができます。
※2 タイマーのスタート/ストップ、リセットを行うことができます。
※3 機能**F09** ペースメーカー、**F11** 20mシャトルランの早いペースには大音量ホーンが追従しきれないことがあります。
※4 ブザー音の設定は親機で行ってください。

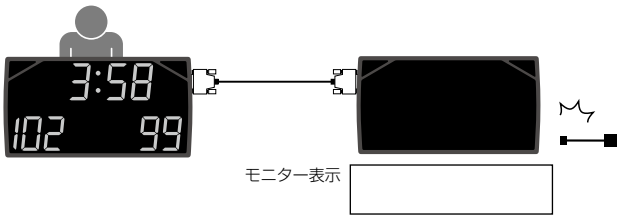
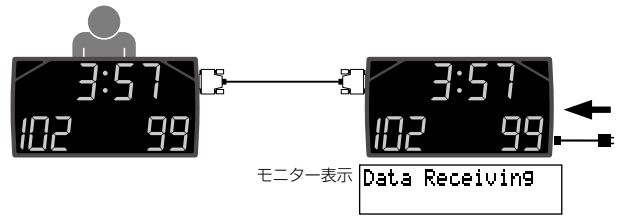
連動設定（同機種）

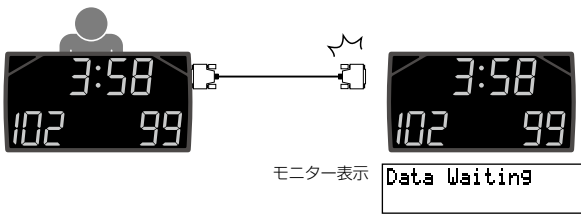
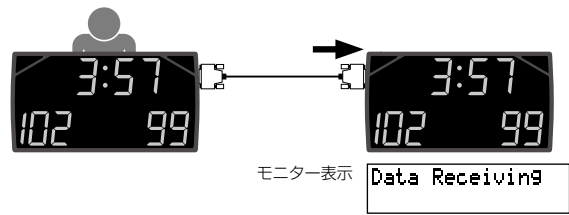
1,　親機設定
複数のデジタイマ110Xを連動するときは、ケーブルで接続後電源を入れ、操作するデジタイマの **親機** キーを押してください。

⚠ 通信が開始され、親機以外のデジタイマの **機能切換** **親機** **コートチェンジ** キー以外のキーは操作できないようロックされます。
子機の **親機** キーを、うっかり押さないようご注意ください。子機が、子機になる直前の機能で、親機になってしまいます。

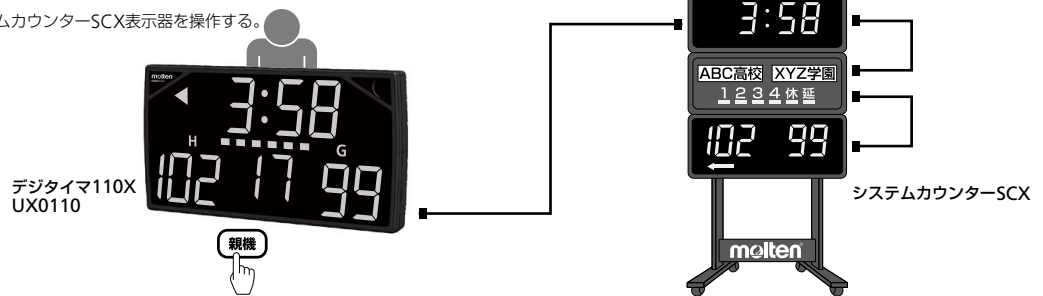
2,　得点表示位置の入れ替え
右図の場合、Bの得点表示位置はAと逆になり、試合場と対応しなくなります。
その場合、Bの **コートチェンジ** キーを押してください。
試合場に対応するように、Bの得点表示位置の左右が入れ替わります。

連動中うっかり…

親機の電源コードが抜けた場合

子機の電源コードが抜けた場合

①子機の電源コードが抜けた！

②電源コードを差すと復帰します

信号ケーブルが抜けた場合

①信号ケーブルが抜けた！

②信号ケーブルを差すと復帰します

連動設定（他機種）

このマークのついたモルテン表示器は、他機種であっても連動できます。

（例）UX0110でシステムカウンターSCX表示器を操作する。

※ 異なる機種を連動した際、子機側にない表示は表示されません。

停電補償機能

使用中、万一電源コードが抜けたり停電になった場合は、表示を消灯し、カウントを停止し、電源が切れる前の内容をメモリーします。

メモリーバックアップ機能

電源を切る前の表示と設定内容をメモリーしています（全機能）ので、電源を入れるたびに時間などの設定をしなくてもすぐにスタートすることができます。

（例）①タイマー：20分で使用　②電源OFF　③電源ON　④ リセット

20:00 ··· 0:00　　0:00　20:00

5 基本操作

機能切り換え操作

1, 操作パネルの **機能切換** キーをモニター表示の機能番号がご希望の番号になるまで押してください。※1
（カウント中は **機能切換** キーは受け付けませんので、カウントを停止させてから押してください。）

F01 Basketball / 24(30)-sec Timer →

→ F03 Basketball / Team Foul ・・・・

2, メモリーされている設定時間を呼び出す場合は、タイマー・サブタイマーそれぞれの **リセット** キーを押してください。設定内容を変更する場合は **クリア** キーを押してください。

早送りキー操作

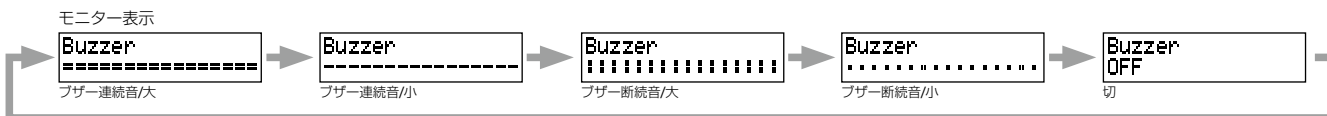
機能切換 **分** **秒** **1/10秒** **得点** **得セット** キーは、1秒以上押し続けると早送りします。

ブザー操作

ブザー キーを押すと、押している間ブザーが鳴ります。ブザーの音は **ブザー切換** キーで設定した音で鳴ります。
"切" の時は連続音/大で鳴ります。

ブザー切り換え操作

ブザー切換 キーを1回押すごとに、タイマー終了時のブザー音を切り換えることができます。※1
機能**F09** ペースメーカー、**F10** 踏台昇降テスト、**F11** 20mシャトルランは音の高低が必要なため、連続音のみの設定となります。
機能**F11** 20mシャトルランは連続音/大のみの設定となります。

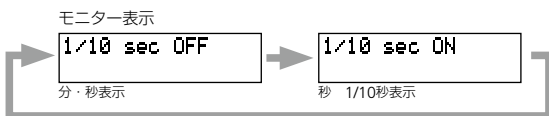
モニター表示

カウントアップ/ダウン切り換え操作

機能 **F01** バスケットボール **/ F02** バスケットボール ハンドボール **/ F03** バスケットボール フットサル **/ F05** 柔道 **/ F06** ボクシング **/ F07** レスリング **/ F08** プログラムタイマー **/ F09** ペースメーカー **/ F14** タイマーは、**カウントアップ/ダウン** キーを1回押すごとに、カウントのアップ/ダウンが選べます。※1
カウントアップ/ダウン キーを押すとそれまでの時間設定内容は消去され、0：00になります。

モニター表示

タイマー1分以下1/10秒表示切り換え操作

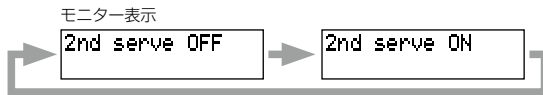
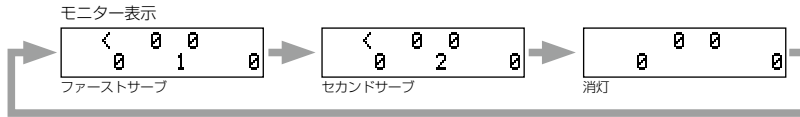
機能 **F01** バスケットボール **/ F02** バスケットボール ハンドボール **/ F03** バスケットボール フットサル **/ F14** タイマー は、カウントが "ダウン" 設定になっている時、1分以下1/10秒表示が選べます。カウント停止中に **1/10秒表示（1分以下）** キーを押すと、残り時間が1分までは分：秒表示、1分を切ると秒：1/10秒表示に自動的に切り換わるよう設定されています。
もう一度押すと解除され、通常の分・秒表示に戻ります。※1

モニター表示

※1　設定関係のキーを1回押すと、現在の設定内容がモニターに表示されます。表示されている間にもう1度押すと、設定内容が切り換わります。設定内容の表示は2秒後に消灯します。

ファースト&セカンドサーブ表示 切り換え操作

機能 **F04** バレーボール バトミントン 卓球は **1/10秒表示（1分以下）** キーを押すと、第2サーブまで表示できるファースト&セカンドサーブ表示に切り換わります。
もう一度押すと、通常のサーブ権表示に戻ります。

モニター表示

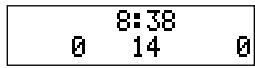
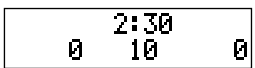
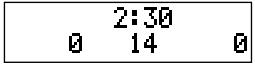
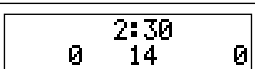
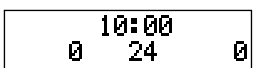
2nd serve OFF → 2nd serve ON

ファースト&セカンドサーブ表示設定時のサーブ権表示は、◀ ▶ キーを押すごとに切り換わります。

得点・タイマーの消灯操作(機能F01/F02/F03/F04/F07のみ)

得点やタイマーなどが不要なとき、消灯させることができます。
0を表示しているときに **－** キーを押してください。消灯します。
消灯しているときに **＋** キーを押すと0に戻ります。

オールリセット操作

デジタイマ110X(UX0110)はメモリーバックアップ機能があるため、電源を切っても時間などの設定内容はクリアされません。
全ての設定をクリアしたいときや万一動作がおかしくなったときは、タイマーの **クリア** キーを5秒以上押し続けてください。
時間などの設定が全て工場出荷時の状態にリセットされます。

6 機能別操作

F01 バスケットボール

[タ　イ　マー]　試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[ス　コ　ア]　得点(最大199)・ポゼション・ピリオド・ホーム&ゲスト
[サブタイマー]　24秒(30秒)タイマー(設定最大99秒)
試合時間タイマーにピリオド・インターバル・ハーフタイムなどの時間を最大9種類までプログラムできます。

ピリオド　ホーム　試合時間タイマー　ゲスト ポゼション
1　H　10:00　G　>
130　24　100
得点　24秒(30秒)タイマー　得点

試合時間タイマー/24秒(30秒)タイマー操作

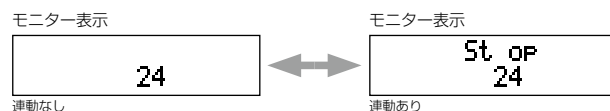
操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(24秒)	
1, 試合時間を入力してください (例：クォーター制 1クォーター10分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 + 押し続け		10:00 0　24　0
2, インターバル・第2ピリオド以降をプログラムする場合※1			0:00 24　P2
① 第1ピリオドをメモリーします	リセット		
② インターバルを入力してください (例：2分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 + ×2回		2:00 24　P2
③ インターバルをメモリーします	リセット		0:00 24　P3
④ 第2ピリオドを入力してください (例：10分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 + 押し続け		10:00 24　P3
⑤ 第2ピリオドをメモリーします 以下、ハーフタイム・第3ピリオド・インターバル・第4ピリオドを②〜⑤の要領で設定してください(最大9プログラム)	リセット		0:00 24　P4
⑥ プログラムセット終了	リセット ※省略可		10:00 0　24　0
3, スタート	▶II		10:00 0　24　0
プレイヤーがボールを保持したら、24秒タイマーをスタートさせてください		▶II	9:59 0　24　0 9:58 0　23　0 ⋮
4, シュートしたボールがリングに触れる ※2		リセット 押し続け	9:50 0　　0 24秒タイマー消灯
5, 防御側プレーヤーがリバウンドをとった※3		リセット 離す	9:48 0　24　0 9:47 0　23　0 ⋮
6, シュートしたボールがリングに触れる ※2		リセット 押し続け	8:40 0　　0 24秒タイマー消灯

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、タイマー1分以下1/10秒表示切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は**7〜8ページ**をご覧ください。

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(24秒)	
7, 攻撃側プレーヤーがリバウンドをとった		リセット 押し続けたまま 14秒 押して、同時に離す	8:38 0 14 0 8:37 0 13 0 ⋮
8, 中断	▶II		2:30 0 10 0
9, 14秒リセット		14秒 押し続け	2:30 0 14 0 14秒が点灯
10,再開	▶II	14秒 離す	2:30 0 14 0 2:29 0 13 0 ⋮
11,試合時間経過 インターバル・第2ピリオド以降のプログラムがある場合は、引き続きインターバル時間が表示されますので、タイマーの ▶II キーでスタートさせてください			0:00 0 15 0 ピー!
12,試合時間に戻します	リセット	リセット ▶II	10:00 0 24 0 10:00 0 24 0

※1 インターバル・第2ピリオド以降をプログラムしない場合は **リセット** キーを押さずに **スタートストップ** キーでスタートしてください。
リセット キーを押すとプログラムモードに入ります。

※2 24秒(30秒)タイマーが0になったとき、自動的に試合時間タイマーを停止させたいときは、カウント停止中に得セット **クリア** キーを2秒間長押しし、現在の連動モードを表示させてください。
連動モード表示中に得セット **クリア** キーを押すたびに「連動あり/なし」が切り換わり、2秒後に通常表示に戻ります。

※3 **リセット** キーを押す直前の時間に戻したい場合は、カウントを停止し、右 **得セット** キーを押してください。
時間が表示されますので、**スタートストップ** キーでスタートさせてください。

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中にタイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** **1/10秒 +1** **1/10秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1～2の要領で設定しなおしてください。

24秒タイマーの表示色を変えたいとき

カウント停止中に左 **得セット** キーを2秒間押してください。
24秒タイマーの表示色を → 緑 → 赤 → と切り換えることができます。(初期状態：赤)

24秒タイマーを30秒タイマーに変えたいとき

カウント停止中に **24秒/30秒** キーを押すたびに、24秒と30秒が切り換わります。

24秒/14秒タイマーの設定を変えたいとき

24秒と14秒があらかじめセットされています。（設定最大99秒）

操作手順	キー操作 サブタイマー（24秒）	モニター表示
1, ① 24秒の設定を変更する場合	クリア	10:00 0 24 0
② 設定時間を入力してください（例：45秒）	秒 ＋ 押し続け	10:00 0 45 0
2, ① 14秒の設定を変更する場合（24秒から変更された設定時間が、メモリーされます）	14秒 ▶	10:00 0 14 0
② 設定時間を入力してください（例：20秒）	秒 ＋ 押し続け	10:00 0 20 0
③ 設定します（14秒から変更された設定時間が、メモリーされます）	14秒 ▶	10:00 0 45 0
3, 試合開始（24秒以外の設定をした場合は、その時間がメモリーされます）	▶II	10:00 0 45 0 10:00 0 44 0 ⋮

※24秒と30秒の切り換えは、カウント停止中に **24秒/30秒** キーで行えます。

得点操作

操作手順	キー操作 スコア	モニター表示
1, 左チームが得点しました	左・得点 ＋	0:00 1 24 0
2, 右チームが得点しました	右・得点 ＋	0:00 1 24 1
3, 右チームが得点しました	右・得点 ＋	0:00 1 24 2
4, コートチェンジ	コートチェンジ ⇄	0:00 2 24 1
5, 0対0に戻します	クリア	0:00 0 24 0

ポゼション操作

ポゼション ◀ キーを押すと、左チームのポゼションが点灯します。
ポゼション ▶ キーを押すと、左が消灯し、右チームのポゼションが点灯します。
点灯している側のポゼション ◀ ▶ キーを押すとポゼションが消灯します。
コートチェンジ キーで左右が入れ換わります。

モニター表示
< 0:00
0 24 0
ポゼション

ピリオド操作

ピリオド キーを1回押すごとに、切り換わります。

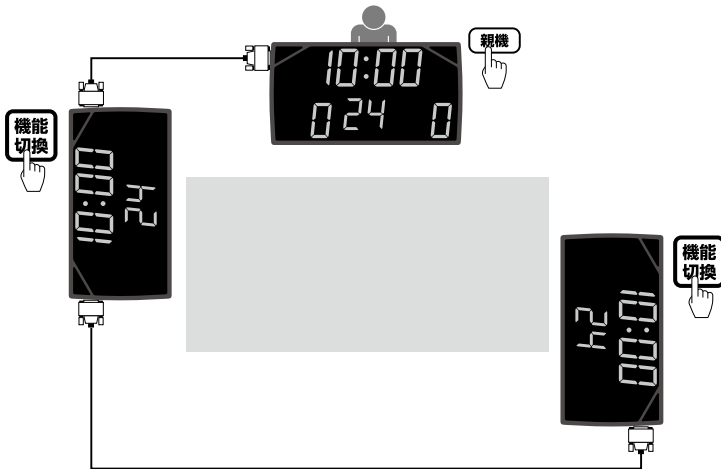
ホーム/ゲスト操作

H/G キーを1回押すごとに、切り換わります。

モニター表示

ゲーム&ショットクロック

複数のデジタイマを連動して､2台目以降をFIBA方式のゲーム＆ショットクロックとして使用することができます。

1. 親機設定
   ケーブルで接続後、電源を入れ、操作するデジタイマの **親機** キーを押してください。
2. ゲーム＆ショットクロック表示への切り換え
   それぞれの子機の **機能切換** キーを押してください。試合時間タイマーと24秒タイマー以外の表示が消灯したゲーム＆ショットクロック表示に切り換わります。もう一度押すと、元の表示に戻ります。

F02 バスケットボール ハンドボール

[タ　イ　マー]　試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[ス　コ　ア]　得点(最大199)・ポゼション・ピリオド・ホーム&ゲスト
[サブタイマー]　タイムアウトタイマー(設定最大99秒)
試合時間タイマーに前半・休憩・後半などの時間を最大9種類までプログラムできます。
クォーター制のプログラム方法は9ページをご覧ください。

ピリオド　ホーム　試合時間タイマー　ゲスト ポゼション
1　H　10:00　G>
130　60　100
得点　タイムアウトタイマー　得点

試合時間タイマー／タイムアウトタイマー操作

操作手順	キー操作 タイマー(試合時間)	キー操作 サブタイマー(タイムアウト)	モニター表示
1, 試合時間を入力してください(例：20分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ 押し続け		20:00 / 0 0
2, 休憩・後半をプログラムする場合※1 ① 1の前半時間をメモリーします	リセット		0:00 / P2
② 休憩時間を入力してください(例：10分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ 押し続け		10:00 / P2
③ 休憩時間をメモリーします	リセット		0:00 / P3
④ 後半時間を入力してください(例：20分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ 押し続け		20:00 / P3
⑤ 後半時間をメモリーします	リセット		0:00 / P4
⑥ プログラムセット終了	リセット ※省略可		20:00 / 0 0
3, スタート	▶II		20:00 / 0 0 19:59 / 0 0 ⋮
4, 中断	▶II		12:30 / 0 0
5, 再開	▶II		12:30 / 0 0 12:29 / 0 0 ⋮
6, チャージド・タイムアウト※2	▶II	▶II	10:30 / 0 60 0 10:30 / 0 59 0 ⋮ 10:30 / 0 0 0 ピー!
7, ブザーが鳴り終わるとタイムアウトタイマーが消灯します			10:30 / 0 0
8, 再開	▶II		10:30 / 0 0 10:29 / 0 0 ⋮

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、タイマー1分以下1/10秒表示切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は**7〜8ページ**をご覧ください。

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(タイムアウト)	
6, 試合時間経過 休憩・後半のプログラムがある場合は、引き続き休憩時間が表示されますので、タイマーの ▶II キーでスタートさせてください			0:00 0 0 ピー!
10, 試合時間に戻します	リセット		20:00 0 0

※1 休憩・後半時間をプログラムしない場合は **リセット** キーを押さずに **スタートストップ** キーでスタートしてください。
リセット キーを押すとプログラムモードに入ります。
※2 60秒が経過する前にタイムアウトが終わった場合は、サブタイマーの **スタートストップ** キーでタイムアウトタイマーをストップし、サブタイマーの **リセット** キーで消灯させてください。

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中にタイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** **1/10秒 +1** **1/10秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にメインタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1〜2の要領で設定しなおしてください。

タイムアウトタイマーの設定を60秒以外に変えたいとき

カウント停止中に、サブタイマーの **クリア** キーを押し、サブタイマーの **秒 +1** **秒 −1** キーを押して希望の時間を入力してください。
その後サブタイマーの **リセット** キーを押してください。設定した時間がメモリーされ、消灯します。

タイムアウトタイマーの表示色を変えたいとき

カウント停止中に、左 **得セット** キーを2秒間押してください。
タイムアウトタイマーの表示色を → 緑 → 赤 → と切り換えることができます。(初期状態：赤)

得点操作

操作手順	キー操作 スコア	モニター表示
1, 左チームが得点しました	左・得点 +	0:00 1 0
2, 右チームが得点しました	右・得点 +	0:00 1 1
3, 右チームが得点しました	右・得点 +	0:00 1 2
4, コートチェンジ	コートチェンジ ⇄	0:00 2 1
5, 0対0に戻します	クリア	0:00 0 0

ポゼション操作

ポゼション ◀ キーを押すと、左チームのポゼションが点灯します。
ポゼション ▶ キーを押すと、左が消灯し、右チームのポゼションが点灯します。
点灯している側のポゼション ◀ ▶ キーを押すとポゼションが消灯します。
コートチェンジ キーで左右が入れ換わります。

ピリオド操作

ピリオド キーを1回押すごとに、切り換わります。

ホーム/ゲスト操作

H/G キーを1回押すごとに、切り換わります。

モニター表示

目次
安全上のご注意
使用上のご注意
各部の名称
ご使用前の準備
基本操作
機能別操作
故障かなと思ったら
仕様
保証書

F03 バスケットボール フットサル

[タ　イ　マー]　試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[ス　コ　ア]　得点(最大199)・ポゼション・ピリオド・チームファウル回数(最大9)・ホーム&ゲスト
[サブタイマー]　ーーーーーーーーー

試合時間タイマーに前半・休憩・後半などの時間を最大9種類までプログラムできます。
クォーター制のプログラム方法は9ページをご覧ください。

ピリオド	ホーム	試合時間タイマー	ゲスト ポゼション
1	H	10:00	G>
130		53	100
得点		チームファウル回数	得点

試合時間タイマー操作

操作手順	キー操作 タイマー(試合時間)	モニター表示
1, 試合時間を入力してください(例：20分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 + 押し続け	20:00 0　0
2, 休憩・後半をプログラムする場合※1 ① 1の前半時間をメモリーします	リセット	0:00 P2
② 休憩時間を入力してください(例：10分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 + 押し続け	10:00 P2
③ 休憩時間をメモリーします	リセット	0:00 P3
④ 後半時間を入力してください(例：20分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 + 押し続け	20:00 P3
⑤ 後半時間をメモリーします	リセット	0:00 P4
⑥ プログラムセット終了	リセット ※省略可	20:00 0　0
3, スタート	▶II	20:00 0　0 19:59 0　0 ⋮
4, 中断	▶II	12:30 0　0
5, 再開	▶II	12:30 0　0 12:29 0　0 ⋮
6, 試合時間経過 休憩・後半のプログラムがある場合は、引き続き休憩時間が表示されますので、タイマーの ▶II キーでスタートさせてください		0:00 0　0　ピー!
7, 試合時間に戻します	リセット	20:00 0　0

※1 休憩・後半時間をプログラムしない場合は **リセット** キーを押さずに **スタートストップ** キーでスタートしてください。
リセット キーを押すとプログラムモードに入ります。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、タイマー1分以下1/10秒表示切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は**7～8ページ**をご覧ください。

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中にタイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** **1/10秒 +1** **1/10秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

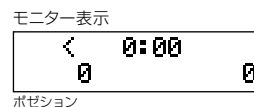
カウント停止中にタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1～2の要領で設定しなおしてください。

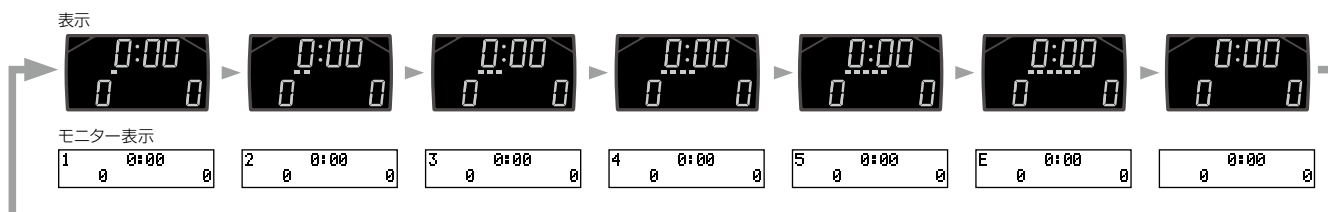
得点操作

操作手順	キー操作 スコア	モニター表示
1, 左チームが得点しました	左・得点 +	0:00 1 0
2, 右チームが得点しました	右・得点 +	0:00 1 1
3, 右チームが得点しました	右・得点 +	0:00 1 2
4, コートチェンジ	コートチェンジ ⇄	0:00 2 1
5, 0対0に戻します	クリア	0:00 0 0

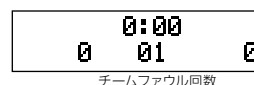
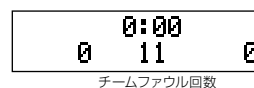
ポゼション操作

ポゼション ◀ キーを押すと、左チームのポゼションが点灯します。
ポゼション ▶ キーを押すと、左が消灯し、右チームのポゼションが点灯します。
点灯している側のポゼション ◀ ▶ キーを押すとポゼションが消灯します。
コートチェンジ キーで左右が入れ換わります。

モニター表示
< 0:00
0 0
ポゼション

ピリオド操作

ピリオド キーを1回押すごとに、切り換わります。

チームファウル回数

右チーム得セット **+** キーを押すと、右チームのファウル回数が加算されます。
ディスプレイには､5回未満のファウルが緑色､5回以上のファウルが赤色で表示されます。

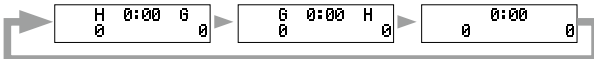
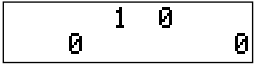
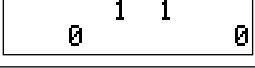
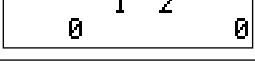
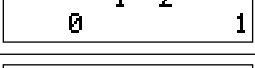
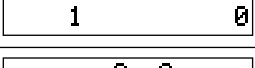
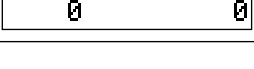
0:00
0 01 0
チームファウル回数

左チーム得セット **+** キーを押すと、左チームのファウル回数が加算されます。
ディスプレイには､5回未満のファウルが緑色､5回以上のファウルが赤色で表示されます。

チームファウル回数

得セット **クリア** キーを押すと､0　0に戻ります。

チームファウルが赤色になる回数を変えたいとき

得セット **クリア** キーを2秒間押し続けてください。
チームファウル回数が点滅し、赤色チームファウル回数変更モードに入ります。
左または右の得セット **+** キーを押して、赤色表示させたい回数を表示させてください。
もう一度得セット **クリア** キーを押すと、通常のチームファウル回数モードに戻ります。
※赤色表示させない場合は、チームファウル回数点滅時に、**+** キーを10回押してチームファウル回数を消灯させ、得セット **クリア** キーを押してください。

ホーム/ゲスト操作

H/G キーを1回押すごとに、切り換わります。

モニター表示

F04 バレーボール バドミントン 卓球

[タ イ マー] （インターバルタイマー）
[ス コ ア] 得点(最大99)・得セット(最大199)・サーブ権・ピリオド
[サブタイマー] タイムアウトタイマー(設定最大99秒)

得点/得セット操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	スコア(得点)	スコア(得セット)	
1, 左チームが得点しました	左・得点 +		1 0 0 0
2, 右チームが得点しました	右・得点 +		1 1 0 0
3, 右チームが得点しました	右・得点 +		1 2 0 0
4, 右チームがゲームを取りました		右・得セット +	1 2 0 1
5, コートチェンジ	⇄		2 1 1 0
6, 0対0に戻します	クリア	クリア	0 0 0 0

サーブ権操作

◀ キーを押すと、左チームのサーブ権が点灯します。
▶ キーを押すと、左が消灯し右チームのサーブ権が点灯します。
点灯している側の ◀ ▶ キーを押すとサーブ権が消灯します。
※サーブ権と得点は独立していますので、サーブ権のない側でも得点入力は受け付けます。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、ファースト＆セカンドサーブ表示切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は**7〜8ページ**をご覧ください。

タイムアウトタイマー操作

操作手順	キー操作 サブタイマー(タイムアウト)	モニター表示
1, チャージド・タイムアウト※1	▶II	0 0 / 0 30 0 0 0 / 0 29 0 ⋮ 0 0 / 0 0 0 ピー!
2, ブザーが鳴り終わるとタイムアウトタイマーが消灯します		0 0 / 0 0

※1 30秒が経過する前にタイムアウトが終わった場合は、サブタイマー **スタートストップ** キーでタイムアウトタイマーをストップし、**リセット** キーで消灯させてください。

タイムアウトタイマーの設定を30秒以外に変えたいとき

カウント停止中に、サブタイマーの **クリア** キーを押し、サブタイマーの **秒 +1** **秒 −1** キーを押して希望の時間を入力してください。
その後サブタイマーの **リセット** キーを押してください。設定した時間がメモリーされ、消灯します。

タイムアウトタイマーの表示色を変えたいとき

カウント停止中に **24秒/30秒** キーを2秒間押してください。
タイムアウトタイマーの表示色を → 緑 → 赤 → と切り換えることができます。(初期状態：赤)

インターバルタイマー操作

試合中にセット間のインターバルの残り時間を表示することができます。 試合前にインターバル時間を設定しておいてください。

操作手順	キー操作 タイマー(インターバル)	モニター表示
1, インターバル時間を入力してください(例：2分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ ×2回	2:00 0 0
2, 予鈴を鳴らす場合 ① インターバル時間をメモリーします	リセット	2:00 0 0
② 予鈴時間を入力してください (例：30秒) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ 押し続け	0:30 0 0
③ 予鈴時間をメモリーします (スタート後、予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)	リセット	2:00 0 0 ピッ!
④ ご希望に応じてその他の予鈴時間を②〜③の要領で設定してください(最大10点)		
3, 時間設定終了	リセット	2:00 0 0
4, 表示部上段が得点表示に戻ります 「得点」操作手順に従って得点表示を行ってください	リセット	0 0 0 0
5, インターバルタイマースタート 表示部上段が得点表示からインターバルタイマーに切り換わります	▶II	2:00 0 0 1:59 0 0 ⋮ 0:00 0 0 ピー!
6, ブザーが鳴り終わると、得点表示に戻ります		0 0 0 0

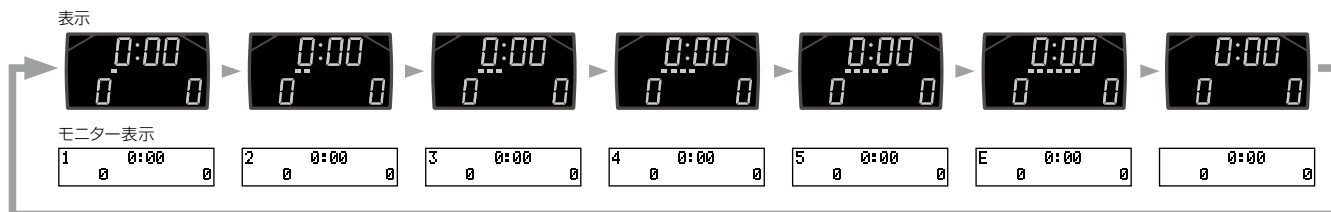
インターバル時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1〜3の要領で設定しなおしてください。

ピリオド操作

ピリオド キーを1回押すごとに、切り換わります。

目次
安全上のご注意
使用上のご注意
各部の名称
ご使用前の準備
基本操作
機能別操作
故障かなと思ったら
仕様
保証書

目次 ご安全上の注意 ご使用上の注意 各部の名称 ご使用前の準備 基本操作 機能別操作 故障かなと思ったら 仕様 保証書

F05 柔道

[タ　イ　マー]　試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[ス　コ　ア]　ーーーーーーーー
[サブタイマー]　抑え込みタイマー(設定最大99秒)

抑え込み時間に、国際ルールの「1本=25秒」と、「技あり、警告をとられている場合=20秒」があらかじめセットされています。国内ルールの30/25秒に変更することもできます。

試合時間タイマー
5:00
W-ARI 25
技あり　抑え込み時間タイマー

試合時間タイマー/抑え込みタイマー操作

操作手順	キー操作 タイマー(試合時間)	キー操作 サブタイマー(抑え込み)	モニター表示
1, 試合時間を入力してください(例：5分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 + ×5回		5:00
2, 抑え込み時間の設定を変えたいとき ①「1本」を30秒に変える場合 (変えなければ25秒) サブタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 + 押し続け リセット	5:00 30 5:00
②「技あり、警告をとられている場合」を25秒に変える場合※1 (変えなければ20秒) サブタイマー：秒+1、秒−1キー ※以下の説明は変えなかった場合です。		秒 + 押し続け リセット	5:00 25 5:00
3, 試合開始 設定時間がメモリーされます	▶II		5:00 4:59 ⋮
4, 抑え込みにはいった※2※3		▶II	1:30 0 1:29 1 ⋮
5, 抑え込み中に"待て"がかかった	▶II →	連動してストップします	1:15 15
6, 試合再開	▶II →	連動してスタートします	1:15 15 1:14 16 ⋮
7, 抑え込みとけた※4		▶II	1:10 18 1:09 18 ⋮
8, 次の抑え込みはいった 0からのカウントアップを開始します		▶II	1:05 0 1:04 1 ⋮
9, 25秒経過	連動してストップします ←	ストップします	0:40 25 ピー!
10, 試合時間経過※5			0:00 18 ピー!
11, 試合時間に戻します 抑え込み時間は消灯します	リセット		5:00

※1「技あり、警告をとられている場合」時間を変える場合は、必ずその前に「1本」の時間を設定してください。
※2 抑え込まれた選手がすでに「技あり、警告をとられている場合」(20秒で1本となります)抑え込みのカウントをスタートさせた後、タイマー **1/10秒表示(1秒以下)** キーを押してください。
「技あり表示」がONになり、20秒経過するとブザーが鳴ってカウントが止まるように変わります。
抑え込みカウント中にもう1度 **1/10秒表示(1秒以下)** キーを押すと、「技あり表示」がOFFになり、25秒の設定に戻ります。抑え込みがとけた(抑え込み **スタートストップ** キーを押した)ときは、自動的に25秒の設定に戻ります。
※3 **◀** **▶** キーで抑え込み側の矢印ランプを点灯させることもできます。もう一度押すと消灯します。
※4 抑え込みのカウント停止中に、抑え込み **リセット** キーを押すと、抑え込み時間表示が消灯します。
※5 抑え込みカウント中に試合時間が0：00になった場合、試合は継続しますので終了ブザーは鳴らず、抑え込みのカウントも継続します。抑え込みがとけたときは、抑え込み **スタートストップ** キーを押してください。ブザーが鳴って試合が終了します。

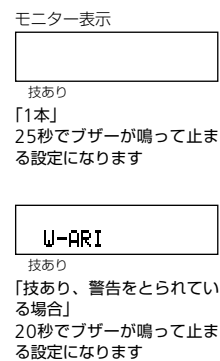
モニター表示

技あり

「1本」
25秒でブザーが鳴って止まる設定になります

W-ARI

技あり

「技あり、警告をとられている場合」
20秒でブザーが鳴って止まる設定になります

時間の訂正がしたいとき(試合時間タイマー、抑え込みタイマー)

カウントを停止し、タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1の要領で設定しなおしてください。

抑え込み時間の設定を変えたいとき

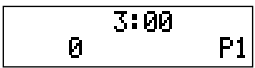
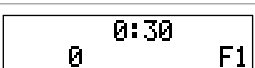
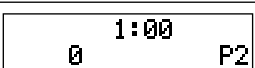
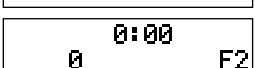
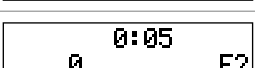
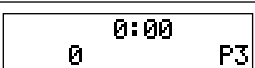
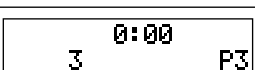
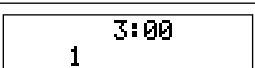
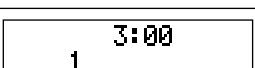
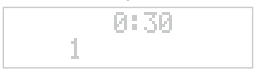
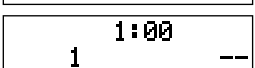
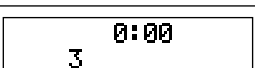
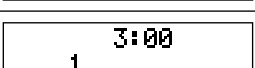
カウント停止中に、サブタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順2の要領で設定しなおしてください。

抑え込みタイマーの表示色を変えたいとき

カウント停止中に **24秒/30秒** キーを2秒間押してください。
抑え込みタイマーの表示色を → 緑 → 赤 → と切り換えることができます。(初期状態：赤)

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7〜8ページをご覧ください。

F06 ボクシング

[タ　イ　マー]　試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[ス　コ　ア]　ラウンド数(最大99)
[サブタイマー]　ーーーーーーーー
試合時間(ボックスタイムとインターバルタイム)と現在のラウンド数を表示します。

試合時間タイマー 3:00
3
ラウンド数

試合時間タイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(ラウンド)	
1, プログラム1(P1)にボックスタイムを入力してください(例：3分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー 表示が予鈴を表すF1に変わります	分 [+] ×3回 リセット		3:00 / 0 P1 0:00 / 0 F1
2,予鈴を鳴らす場合(ラストラッシュタイム設定) 予鈴を鳴らす時間を入力してください(例：30秒) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	秒 [+] 押し続け		0:30 / 0 F1
3, 予鈴設定モードから抜け出します 表示がプログラム2を表すP2に変わります	リセット		0:00 / 0 P2
4, プログラム2(P2)にインターバルタイムを入力してください(例：1分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー 表示が予鈴を表すF2に変わります	分 [+] リセット		1:00 / 0 P2 0:00 / 0 F2
5,予鈴を鳴らす場合 予鈴を鳴らす時間を入力してください(例：5秒) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	秒 [+] ×5回		0:05 / 0 F2
6, 予鈴設定モードから抜け出します	リセット		0:00 / 0 P3
7, ラウンド数を設定する場合(しない場合はエンドレス)希望の回数を入力してください(例：3回) サブタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 [+] ×3回	0:00 / 3 P3
8, プログラムセット終了	リセット ※省略可		3:00 / 1
9, スタート 表示部下段左に現在のラウンド数が表示されます インターバルに入ると表示部下段右下に−−が表示されます	▶II		3:00 / 1 ピー! 2:59 / 1 ⋮ 0:30 / 1 ピッ!(予鈴) ⋮ 0:00 / 1 ピー! 1:00 / 1 -- 0:59 / 1 --
10, 試合終了			0:00 / 3 ピー!
11, 試合時間に戻します	リセット		3:00 / 1

試合時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1〜8の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7〜8ページをご覧ください。

目次 安全上のご注意 使用上のご注意 各部の名称 ご使用前の準備 基本操作 機能別操作 故障かなと思ったら 仕様 保証書

F07 レスリング

[タ イ マー]　試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[ス コ ア]　得点(最大199)・ピリオド・勝者表示(最大9)
[サブタイマー]　(負傷タイマー)

試合の残り時間と、両者の得点を表示できます。
第1ピリオド3分-休憩30秒-第2ピリオド3分などのプログラムも組めます。
負傷タイムカウント中は、得点のかわりに負傷タイムの合計をアップカウントで表示します。
負傷タイムにはあらかじめ120秒がセットされています。

ピリオド 1　試合時間タイマー 3:00
得点 2　勝者表示 12　得点 5

ピリオド 1　試合時間タイマー 3:00
負傷タイマー 90　勝者表示 12　負傷タイマー 120

試合時間タイマー/負傷タイマー/得点操作

操作手順	キー操作			モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(負傷タイム)	スコア	
1, 試合時間を入力してください(例：3分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 + ×3回 リセット			3:00 / 0 00 0 0:00 / 00 P2
休憩ピリオドがある場合 ① 休憩時間を入力してください(例：30秒) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	秒 + 押し続け リセット			0:30 / 00 P2 0:00 / 00 P3
② 第2ピリオド試合時間を入力してください(例：3分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー (最大9種類の時間を設定することができます)	分 + ×3回 リセット			3:00 / 00 P3 0:00 / 00 P4
2, 負傷タイムの上限時間(秒)を入力してください(例：120秒のまま) サブタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 + リセット		0:00 / 120 00 120 0:00 / 00 P4
負傷タイムの途中経過 ① 何秒ごとにブザーを鳴らすか、入力してください(例：30秒ごと) サブタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 + 押し続け リセット		0:00 / 30 00 30 0:00 / 00 P4 ピッ
3, プログラム終了 表示上段が試合時間、下段が得点表示になります	リセット			3:00 / 0 00 0
4, スタート	▶II			3:00 / 0 00 0 2:59 / 0 00 0 ⋮
5, 左選手が3点取りました			+ 左・得点 ×3回	2:40 / 3 00 0
6, 左選手負傷 試合時間タイマー　ストップ 負傷タイマー表示に切り換えます スコア：◀▶キー 負傷タイマー　スタート 30秒ごとに短いブザーが鳴ります	▶II	▶II	◀	2:30 / 3 00 0 2:30 / 0 00 0 2:30 / 0 00 0 2:30 / 1 00 0 ⋮ 2:30 / 30 00 0 ピッ ⋮

操作手順	キー操作			モニター表示
	タイマー（試合時間）	サブタイマー（負傷タイム）	スコア	
合計で120秒経過 ① 試合終了				2:30 120 00 0
② 得点表示に戻します		リセット		2:30 3 00 0
7, 試合再開 表示下段が得点表示に戻ります	▶II			2:30 3 00 0 2:29 3 00 0 ⋮
8, 試合時間経過 休憩、第2ピリオドの設定がある場合は、ひきつづき休憩時間が表示されますので、▶IIキーでスタートさせてください				0:00 3 00 0 ピー 0:30 3 00 0 0:29 3 00 0 ⋮
延長戦になる場合 ① 延長時間に合わせてください（例2分）	分 ＋ ×2回			2:00 3 00 0
② スタート	▶II			2:00 3 00 0 1:59 3 00 0 ⋮
③ 延長時間経過				0:00 3 00 0 ピー
9, 試合時間に戻します 負傷タイムも0に戻ります	リセット			3:00 3 00 0
10, 得点を0対0に戻します			クリア	3:00 0 00 0

試合時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

負傷タイム時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、訂正したい側の選手の ◀ ▶ キーを押し、負傷タイマーの **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1の要領で設定しなおしてください。

負傷タイム時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にサブタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順2の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は**7〜8ページ**をご覧ください。

勝者表示

ピリオドごとの勝者ポイントを累積表示できます。
勝者側の得セット **+** キーを1回押すごとに、勝者表示が0→1→2・・・9→ブランク→0・・・と切り換わります。

ピリオド操作

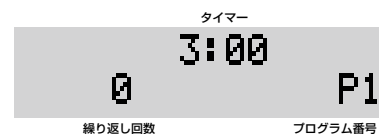
ピリオド キーを1回押すごとに、切り換わります。

勝者表示の表示色を変えたいとき

カウント停止中に **24秒/30秒** キーを2秒間押してください。
勝者表示の表示色を 緑赤 → 赤緑 と切り換えることができます。(初期状態：赤緑)

F08 プログラムタイマー

[タ イ マー]　タイマー(設定最大99分59秒)
[ス コ ア]　ーーーーーーーー
[サブタイマー]　繰り返し回数(設定最大99回)
最大9種類の時間を連続設定(プログラム)できるタイマーです。

タイマー
3:00
0　P1
繰り返し回数　プログラム番号

タイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(プログラム)	サブタイマー(繰り返し回数)	
1, プログラム1(P1)に希望の時間を入力してください(例：3分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 + ×3回		3:00 0 P1
2, プログラム1の時間をメモリーします プログラム番号がP2にかわります	リセット		0:00 0 P2
3, プログラム2(P2)に希望の時間を入力してください(例：1分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 +		1:00 0 P2
4, プログラム2の時間をメモリーします プログラム番号がP3にかわります	リセット		0:00 0 P3
5, ご希望に応じてプログラム3以降を1～4の要領で設定してください(最大9プログラム)			
6, 繰り返し回数を設定する場合(しない場合はエンドレス)希望の回数を入力してください(例：3回) サブタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 + ×3回	0:00 3 P3
7, プログラムセット終了	リセット ※省略可		3:00 1 P1
8, スタート プログラム1のカウントダウンがスタートし、0：00になるとブザーが鳴り、引き続きプログラム2のカウントダウンが行われます プログラムのひとまわりを1回とかぞえ、現在の繰り返し回数が表示部下段左に表示されます	▶II		3:00 1 P1 ピー! 2:59 1 P1 ⋮ 0:00 1 P1 ピー! 1:00 1 P2 0:59 1 P2 ⋮ 0:00 1 P2 ピー! 3:00 2 P1 2:59 2 P1 ⋮ 3回繰り返してストップ
9, プログラムの最初に戻します	リセット		3:00 1 P1

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、タイマーの消灯操作は**7～8ページ**をご覧ください。

目次
安全上のご注意
使用上のご注意
各部の名称
ご使用前の準備
基本操作
機能別操作
故障かなと思ったら
仕様
保証書

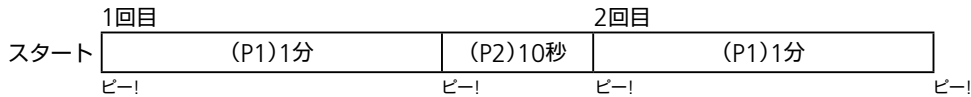
時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1〜7の要領で設定しなおしてください。

最後の休憩時間をなくしたいとき

操作手順8(29ページ)の前に得点 **クリア** キーを押してください。
(例)プログラム1(P1)にダッシュ1分を、プログラム2(P2)に休憩10秒を設定し、繰り返し回数を2回にした場合

となり、2回目のP2(休憩10秒)はカウントされずにストップします

F09 ペースメーカー

[タ　イ　マー]　　テンポ(最大255回/分)、拍子(最大9拍子)
[ス　コ　ア]　　ーーーーーーーー
[サブタイマー]　　繰り返し回数(最大9999回)

テンポ(早さ)や拍子を自由に設定して、ペース音を鳴らせます。

繰り返し回数
1 25
120 4
テンポ　拍子

ペースメーカー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(ペース)	サブタイマー(繰り返し回数)	
1, ご希望のテンポ(早さ)を入力してください※1 (例：130回/分) タイマー：秒+1、秒−1キー	秒 ＋ ×10回		0 130 1
2, ご希望の拍子を入力してください(例：2拍子) タイマー：分+1、分−1キー	分 ＋		0 130 2
3, 繰り返し回数を設定する場合(しない場合はエンドレス)希望の回数を入力してください(例：100回) サブタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ 押し続け	1 00 130 2
4, スタート 繰り返し回数の設定がメモリーされます 回数は拍子の頭を1回とかぞえ、表示部上段にカウントアップ表示されます テンポ、拍子の変更は常時受け付けます	▶II		1 130 2 ブッ! 1 130 2 ピッ! 2 130 2 ブッ! 2 130 2 ピッ! 100回繰り返してストップ
5, 回数を0に戻します	リセット		0 130 2

※1 表示部のテンポ表示は、200以上の設定のとき百の位の下半分が消灯します。

早送りキー操作、ブザー操作、カウントアップダウン切り換え操作は**7ページ**をご覧ください。

F10 踏台昇降テスト

[タ　イ　マー]　テスト時間(3分固定)
[ス　コ　ア]　ーーーーーーーー
[サブタイマー]　ーーーーーーーー

踏台昇降テストがあらかじめプログラムされています。
ペース音付き。

テスト時間
0:30
PL 1
脈拍測定回数

タイマー操作

操作手順	キー操作 タイマー(踏台)	モニター表示	
1, スタート ① テスト開始3秒前からの予鈴が鳴り、続いて昇降運動時間3分がカウントダウン表示されます。※1	▶II	0:03 ⋮ 3:00 2:59 ⋮	ピッ! ブッ!ブッ! ピッ!ピッ!
② 昇降運動が終了するとブザーが鳴り、続いて1回目の休憩時間1分がカウントダウン表示されます。 ③ 休憩終了3秒前から予鈴が鳴り、続いて1回目の脈拍測定時間30秒がカウントダウン表示されます。 (表示部下段に1回目の脈拍測定であることを示すPL1が点灯します。) ④ 脈拍測定終了3秒前から予鈴が鳴り、続いて2回目の休憩時間30秒がカウントダウン表示されます。 ⑤ 休憩終了3秒前から予鈴が鳴り、続いて2回目の脈拍測定時間30秒がカウントダウン表示されます。 (表示部下段に2回目の脈拍測定であることを示すPL2が点灯します。) ⑥ 脈拍測定終了3秒前から予鈴が鳴り、続いて3回目の休憩時間30秒がカウントダウン表示されます。 ⑦ 休憩終了3秒前から予鈴が鳴り、続いて3回目の脈拍測定時間30秒がカウントダウン表示されます。 (表示部下段に3回目の脈拍測定であることを示すPL3が点灯します。) ⑧ 脈拍測定終了3秒前から予鈴が鳴り、プログラム終了のブザーが鳴ります。		⋮ 0:00 PL 3	ピー!
2, プログラムの最初に戻します	リセット	0:03	

※1 テスト開始前予鈴時間は **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで変更可能です。(最大99分59秒)

ブザー操作は**7ページ**をご覧ください。

F11 20mシャトルラン

[タ　イ　マー]　20mシャトルラン
[ス　コ　ア]　－－－－－－－－－
[サブタイマー]　－－－－－－－－－
20mシャトルランテストがあらかじめプログラムされています。
ペース音付き。

走る方向　トータルシャトル数
< 1 58
L 16 8
レベル数　ペース番号

タイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー（20m）	スコア	
1, 最初に走る方向に矢印を点灯させます（例：右）		▶	0:05 >
2, スタート 5秒前からの予鈴が鳴り、続いてテストがスタートします※1 1シャトルにつき8回のペース音（ドレミファソラシド）が鳴ります。ペース音の間隔は約1分ごとに短くなっていきます スタート　走る 逆向きにスタート　走る	▶II		0:05 > ピッ! 0 > L 1 0 ピー! 0 > L 1 1 ドレミ… < 1 L 1 0 ピー! < 1 L 1 1 ドシラ…
3, ストップ	▶II		1 20 > L 13 0
4, プログラムの最初に戻します	リセット		0:05 >

カウント中にタイマーの **秒 +1** キーを押すと、ペース番号が早送りします。
※1 テスト開始前予鈴時間は **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで変更可能です。（最大99分59秒）

レベル数の表示色を変えたいとき

カウント停止中に **24秒/30秒** キーを2秒間押してください。
レベル数の表示色を →緑→赤→ と切り換えることができます。（初期状態：赤）

早送りキー操作、ブザー操作は**7ページ**をご覧ください。

F12 反復横とびテスト

[タ　イ　マー]　　テストタイマー（最大99秒）
[ス　コ　ア]　　ーーーーーーーー
[サブタイマー]　　ーーーーーーーー

設定時間からのタイマーです。
反復横とび用に20秒がセットしてあります。

テストタイマー
20

タイマー操作

操作手順	キー操作 タイマー	モニター表示
1, スタート	▶II	20 ピー! 19 ⋮
2, 20秒経過		0 ピー!
3, 20秒に戻します	リセット	20

20秒以外に設定を変えたいとき

タイマーの **クリア** キーを押して、**秒 +1** **秒 −1** キーで希望の時間を入力して **スタートストップ** キーでスタートしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、タイマーの消灯操作は**7〜8ページ**をご覧ください。

F13 ストップウォッチ

[タ　イ　マー]　ストップウォッチ（最大199時間59分59秒99）
[ス　コ　ア]　ーーーーーーーー
[サブタイマー]　ーーーーーーーー

分　秒
24:58
1　98
時　1/100秒

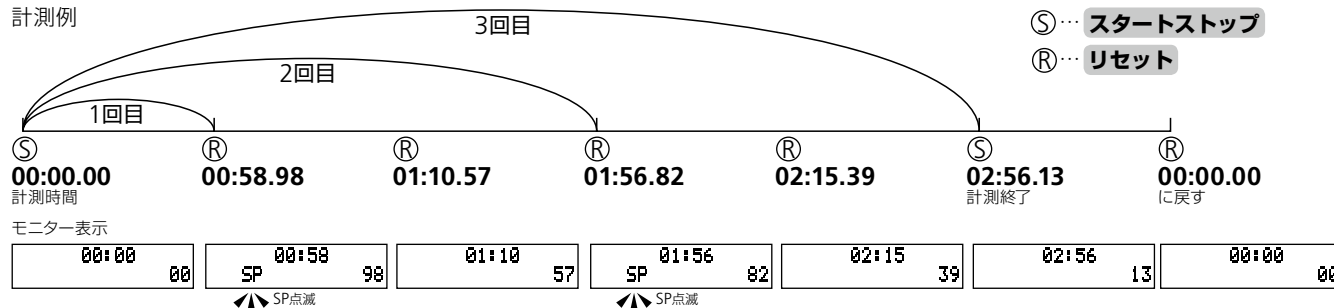
ストップウォッチ操作

操作手順	キー操作 タイマー	モニター表示
1, スタート	▶II	00:00 00 00:00 01 ⋮
2, ストップ	▶II	24:58 98
3, 00:00に戻します	リセット	00:00 00

測定時間が200時間を超えると、引き続き00:00.00よりカウントを続けます。

スタート時にブザーを鳴らしたいとき

ブザー切換 キーを押して、ブザー音の設定をしてください。

スプリット（途中経過時間計測）

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、スコア左 **+** **−** キーで時を、タイマー **分 +1** **分 −1** キーで分を、タイマー **秒 +1** **秒 −1** キーで秒を訂正してください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、タイマーの消灯操作は**7〜8ページ**をご覧ください。

F14 タイマー

[タ　イ　マー]　タイマー(設定最大99分59秒)
[ス　コ　ア]　ーーーーーーーー
[サブタイマー]　ーーーーーーーー

設定時間からの残り時間を表示できます。
予鈴付き。

タイマー 分秒 10:00 0 タイマー 1/10秒

タイマー操作

操作手順	キー操作 タイマー	モニター表示
1, 設定時間を入力してください(例：10分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 + ×10回	10:00
2, 予鈴を鳴らす場合 ① 設定時間をメモリーします	リセット	10:00
② 予鈴時間を入力してください(例：1分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 +	1:00
③ 予鈴時間をメモリーします (スタート後、予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)	リセット	10:00 ピッ!
④ ご希望に応じてその他の予鈴時間を②〜③の要領で設定してください(最大10点)		
3, スタート 設定時間がメモリーされます (予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)	▶II	10:00 9:59 ⋮
4, 中断	▶II	2:30
5, 再開	▶II	2:30 2:29 ⋮
6, 設定時間経過		0:00 ピー!
7, 設定時間に戻します	リセット	10:00

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に　タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** **1/10秒 +1** **1/10秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1〜2の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、タイマー1分以下1/10秒表示切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は**7〜8ページ**をご覧ください。

F15 時計

[タ　イ　マー]　　時計
[ス　コ　ア]　　ーーーーーーーーー
[サブタイマー]　　ーーーーーーーーー
24時間計

時　分
10:50
30
秒

時計操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー	サブタイマー	
1, 現在時刻を入力してください （例：10時50分30秒） タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー サブタイマー：秒+1、秒−1キー	時 分 + ×10回 分 秒 + 押し続け	秒 秒 + 押し続け	10:50 30
3, スタート	▶II		10:50 30 10:50 31 ⋮

カウント停止中に、タイマーの **リセット** キーを押すと0時00分00秒に戻ります。

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

早送りキー操作、ブザー操作は**7ページ**をご覧ください。

7 故障かな、と思ったら

修理を依頼される前に、 次の点をもう一度ご確認ください。

症状	ご確認ください。	使用を再開する時
点灯しない	●電源プラグがコンセントに、しっかり差し込まれていますか？	●しっかり差し込んでください。
	●電源コードが断線していませんか？	●交換してください。電源コードPW05C3
途中で0に戻るでたらめな表示をする	●電源を瞬間的にON/OFFしませんでしたか？（電源が瞬間的に落ちたり、大きなノイズがのると動作がおかしくなることがあります）	●一度電源を切って、5秒以上の間隔をあけてから、もう一度電源を入れてください。 ●タイマー **クリア** キーを5秒以上押し続けてオールリセットを行ってください。
キーを受けない	●2つ以上のキーを同時に押していませんか？	●キーは1つずつ押してください。
	●子機として使用していませんでしたか？	● **親機** キーを押してください。
子機が親機と同じ表示をしない	● **親機** キーを押しましたか？	●操作するデジタイマ110X（UX0110）の **親機** キーを押してください。
	●通信ケーブルが抜けていませんか？	●通信ケーブルを接続してください。

上記以外の異常がある場合は、使用を中止し、電源プラグを抜いてから、販売店に点検、修理をご相談ください。

長年ご使用の際は、点検を

このような症状はありませんか？
●電源コード、プラグが非常に熱い。
●煙が出たり、焦げ臭いにおいがする。
●本体の一部に割れやゆるみ、がたつきがある
●本体に触ると、ピリピリ電気を感じる。
●その他、異常や故障がある

ご使用中止
このような症状の時は、故障や事故防止のため、電源を切り、コンセントから電源プラグを抜いて、販売店に点検や修理をご相談ください。

デジタイマ110X（UX0110）商品仕様

サイズ、重量：幅71.5×奥行24×高さ38cm、5kg
数字高さ 上段：14cm、下段：13cm、中央下段：12cm
表示：白色LED、赤色LED、黄色LED、緑色LED、青色LED
電源：AC100V 50/60Hz
最大消費電力：60W
材質：ABS樹脂
付属品：リモコンスイッチ（UB0020）1個、電源コード（PW05C3）1本、取扱説明書
生産国：日本/ Made in Japan
※品質向上のため、予告なく仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。

※製品の機能を維持するために必要な補修用性能部品の最低保有期間は、製造打ち切り後7年です。

保証書

本保証書は下記の保証規定の内容により、無料で修理および調整を行うことお約束するものです。

品名 / 品番 **デジタイマ110X / UX0110**
保証期間 **お買い上げ日より6か月**
お買い上げ日
販売店名

お名前
ご住所
お電話番号 （　　　　） -

発売元 株式会社 モルテン
東京都墨田区横川五丁目5-7
電話 03-3625-8302 www.molten.co.jp

保証規定
■保証期間中に、お客様の正常なご使用状態で万一故障した場合は、本保証書に記載された保証規定にしたがい、無償で修理させていただきますので、製品と本保証書をご持参、ご提示の上お買い上げの販売店にご依頼ください。※本保証書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。
■この保証書は国内で使用される場合だけ有効です。
This warranty shall be valid only in Japan.

■保証期間内でも、以下の場合は有償修理となります。
1,保証書のご提示がない場合 2,保証書にお買い上げ年月日、お客様名、販売店名の記入がない場合、または字句を書き換えられた場合 3,使用者側での輸送、移動時の落下などお取り扱いが適当でないために生じた故障、損傷の場合 4,説明書に記載の使用方法および注意に反するお取り扱い、または不良な修理や改造による故障、損傷 5,火災や天災、異常電圧など、外部に要因がある場合